

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa.

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi. Salah satu diantaranya ialah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar luar biasa terutama dinegara-negara maju. Karena menurut ilmu tersebut pengembangan kapasitas manusia akan lebih mudah dilakukan sejak usia dini, dalam Suyanto (2005:1).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini memuat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Tingkat pencapaian perkembangan tersebut menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu, meliputi : bidang pengembangan nilai

agama moral, bidang pengembangan fisik motorik, bidang pengembangan kognitif, bidang pengembangan bahasa, serta bidang pengembangan sosial-emosional. Salah satunya mengembangkan kecerdasan yang berhubungan dengan aspek bidang pengembangan kognitif melalui pendidikan formal di lembaga pendidikan.

Pembelajaran sains merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif yang harus dikenalkan sejak dini kepada anak, karena dengan pembelajaran sains yang tepat akan dapat mengembangkan kemampuan sains anak akan maksimal. Dengan diakuinya pentingnya pembelajaran sains maka guru dituntut membantu pemahaman anak tentang konsep sains, membantu meletakkan aspek-aspek yang terkait dengan keterampilan proses sains.

Pembelajaran sains yang benar dan tepat akan banyak membantu anak dalam memecahkan masalah, pembuatan perencanaan, pengelolaan kegiatan, maupun melaksanakan evaluasi dari suatu percobaan sederhana. Oleh karena itu, sains perlu dikembangkan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan.

Proses pembelajaran di lapangan masih banyak sekolah TK yang belum memvariasikan kegiatan pembelajaran sains dengan kemasan dan metode yang menyenangkan. Kegiatan seharusnya diadakan agar anak tertarik dan termotivasi mengikuti aktif dalam kegiatan pembelajaran sains yang diadakan oleh guru.

Metode yang paling cocok digunakan untuk Anak Usia Dini adalah metode bermain. Bermain bagi anak sangat diperlukan untuk membangun

pengetahuan. Melalui permainan pembelajaran sains anak diharapkan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat lebih optimal dan mengena pada anak.

Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai `kesamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya saja penekanannya yang berbeda. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya.

Metode bermain merupakan salah satu metode yang diterapkan di lembaga atau pendidikan Taman Kanak-kanak. Salah satu lembaga yang menerapkan metode bermain adalah TK Aisyiyah Tunggulsari di Kecamatan Laweyan Surakarta. Metode bermain diharapkan anak lebih mudah dalam menerima kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh para pendidik khususnya pada pembelajaran sains, hal ini dikenalkan kepada anak sejak dini agar ketika dewasa anak dapat memecahkan masalah yang dihadapi ketika dewasa.

Bertolak dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pembelajaran Sains melalui metode bermain Pada anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Tunggulsari Kecamatan Laweyan, Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif dan terarah dengan tujuan yang diharapkan dan dapat dikaji secara mendalam, maka perlu ada pembatasan

masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu : Pembelajaran sains melalui metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Tunggulsari tahun pelajaran 2013/2014 di kecamatan Laweyan Surakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasar latar belakang permasalahan sebagaimana tertera diatas, maka rumusan permasalahan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran sains melalui metode bermain pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Tunggulsari Kecamatan Laweyan, Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014?
2. Apakah implementasi pembelajaran sains melalui metode bermain pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Tunggulsari Tahun Pelajaran 2013/2014 di Kecamatan Laweyan, Surakarta sudah sesuai dengan prinsip pembelajaran sains?
3. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pembelajaran sains melalui metode bermain pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Tunggulsari Kecamatan Laweyan, Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dalam usaha penelitian maka tujuan yang hendak dicapai peneliti :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sains melalui metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Tunggulsari Kecamatan Laweyan, Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran sains melalui metode bermain di TK Aisyiyah Tunggulsari pada Anak Kelompok B di Kecamatan Laweyan, Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 apakah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran sains.
3. Mengidentifikasi faktor apa yang mendukung dan menghambat pembelajaran sains melalui metode bermain pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Tunggulsari Kecamatan Laweyan, Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberi sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya PAUD dalam peningkatan mutu SDM tentang pembelajaran sains melalui bermain untuk usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan rujukan dalam mengembangkan pembelajaran sains melalui bermain.

b. Bagi Anak

Sebagai pengetahuan mengenal permainan tentang pembelajaran sains.

c. Bagi Peneliti

Agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian lain.